

Pakeliran Layar Lebar “Kumbakarna Lina”

I Made Siman Budayasa¹, Dru Hendro², I Gusti Putu Sudarta³

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah
Denpasar 80235, Indonesia

E-mail: malesimanbudayasa@gmail.com druhendro21@gmail.com
vajrajnyana@yahoo.com

Abstrak

Menurunnya minat masyarakat untuk mengapresiasi pertunjukan wayang menjadikan penata iba dengan apa yang terjadi pada dunia pewayangan saat ini, hal ini juga diperparah dengan pandemi global yang tengah melanda dunia saat ini. Padahal seperti yang telah diketahui, pertunjukan wayang sarat dengan mutu tinggi dan makna. Maka dari itu penata menciptakan wayang Ramayana inovatif dengan judul “Kumbakarna Lina”, memadukan dengan teknologi saat ini, dengan menggunakan pencahayaan proyektor, layar lebar dan diiringi semar pagulingan, sehingga garapan ini dapat dikatakan pakeliran Layar Lebar “Kumbakarna Lina”. Dalam garapan ini pastinya menggunakan metode untuk proses penggarapan yang lebih sistematis, metode yang penggarap gunakan adalah metode yang diajukan oleh Alma Hawkins, yaitu: a. Tahapan Ekplorasi (Eksplorasi), b. Tahapan Improvisasi (Percobaan), c. Tahapan Forming (Pembentukan). Dengan adanya garapan ini diharapkan masyarakat awam tertarik untuk mengapresiasi pertunjukan wayang dan dapat mengambil makna yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Kata Kunci : Wayang Ramayana, Wayang Inovatif, Kelir Layar Lebar.

Widescreen Puppet Performance “Kumbakarna Lina”

Abstract

People's interest in puppets may decline Making a compassionate companion with what's happening in the world of awareness, It was also compounded by the global pandemic that was sweeping the world when Here. As already noted, puppet shows are filled with quality Height and meaning So that's why the choreographer developed the ramayana's innovative puppet By the title of “Kumbakarna Lina”, combine with current technology, with Using projector lighting, wide-screen and cormorant rings, So this salt can be said to be a lina's widest screen screen. In this case it must use the method for the salting process More systematic, the method that cultivators use is prescribed By professor m. Alma Hawkins, which is: a stage of explation, b.steps Improvisation, c. stage forming. With being It is to be expected that the common people will be interested in the appreciation Puppet show and can take on meaning then can be Applied in real life

Keywords: *puppet ramayana, innovative puppet, widescreen kelir.*

PENDAHULUAN

Wayang merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang tak ternilai harganya, karena didalam kesenian wayang terdapat nilai-nilai luhur kearifan lokal bahkan jati diri bangsa Indonesia. Fungsi wayang kulit pada era sekarang yaitu sebagai media informasi, pendidikan dan hiburan. Walaupun fungsi yang paling menonjol saat ini adalah sebagai media hiburan yang mengedepankan unsur komedi dalam pertunjukannya, tetapi tetap berisikan tuntunan, karena pada hakekatnya dalam pertunjukan wayang kulit mengandung pesan-pesan moral sebagai cerminan manusia dalam menjalani kehidupannya. Pertunjukan wayang yang kaya akan filosofi dan nilai-nilai social-religius merupakan salah satu wahana pendidikan yang senantiasa mengarahkan penonton atau apresiatornya untuk mengupas lebih dalam mengenai norma, etika kehidupan bermasyarakat melalui sajian pertunjukan wayang yang dikemas secara adaptif menggunakan berbagai pola perwujudan yang kreatif oleh sang dalang (Wicaksandita, Santosa, & Sariada, 2020, p. 12). Di Bali, selain sebagai hiburan, peranan wayang kulit juga sebagai pertunjukan *bebali* yakni untuk menyertai jalannya upacara keagamaan (Wicaksana, 2007, p. 5). Melihat fungsi wayang sebagai bagian dari upacara *yadnya*, maka semasih masyarakat Bali menganut kepercayaan Hindu, maka pertunjukan wayang akan tetap ada.

Kendati demikian, tak dapat dipungkiri seiring perkembangan zaman pertunjukan wayang masa kini kian meredup didalam masyarakat yang serba modern. Banyak faktor yang menyebabkan pertunjukan wayang kian tersisih, antara lain banyaknya pertunjukan lain yang muncul dan digandrungi oleh masyarakat saat ini, seperti *Calonarang*, *Prembon*, *Joged bungbung*, bahkan pertunjukan modern seperti konser musik, dan lain-lain. Redupnya pertunjukan wayang masa kini juga disebabkan oleh faktor perkembangan teknologi, seperti televisi, *handphone* dan alat-alat elektronik lainnya yang memudahkan masyarakat mengakses hiburan hanya dengan diam di rumah tanpa harus repot datang ke tempat orang mengadakan pertunjukan. Apalagi melihat gejolak dan permasalahan saat ini, yakni virus Covid 19, yang sejak tahun 2019 telah menyebar dengan masif sampai saat ini dan berimbas kepada banyak faktor, seperti kesehatan, ekonomi, pariwisata, dan tentunya berimbas juga pada keberlangsungan seni di Bali, dalam hal ini kesenian wayang kulit. Alhasil semenjak meningkatnya temuan kasus virus Covid 19 di masyarakat, pemerintah menyerukan pembatasan sosial skala besar yang menyebabkan kegiatan berkesenian seakan mati suri dalam masyarakat.

Menarik simpulan fenomena di atas, tantangan seniman dan pelaku seni pewayangan saat ini nampaknya cukup sulit untuk mengembalikan kesenian wayang agar tetap digemari oleh masyarakat secara umum. Maka diperlukan pemikiran serta ide-ide kreatif para seniman untuk mengkemas kesenian wayang bahkan menciptakan jenis wayang baru untuk menarik minat masyarakat menonton pertunjukan wayang. Beranjak dari fakta di atas, penata yang juga mempelajari serta menggeluti bidang seni pedalangan merasa terpanggil untuk ikut berkontribusi dalam upaya menarik minat masyarakat untuk mengapresiasi pertunjukan wayang.

Seni pewayangan dapat hidup dan bergairah karena dalang yang kreatif, kreativitas dalang ini senantiasa harus menciptakan inovasi dalam dunia pewayangan (Rustopo, 2012, p. 3). Ini sependapat dengan pandangan penata yang telah mengamati keadaan dan situasi di tengah masyarakat saat ini, di mana penata melihat bahwa masyarakat cenderung bosan dengan pertunjukan yang terkesan kuno, dalam hal ini yakni pertunjukan wayang. Tak dapat dipungkiri, jika kita berbicara wayang, pasti kesan kuno akan melintas di benak orang-orang. Hal itu cukup wajar, mengingat pertunjukan wayang diperkirakan sudah ada kurang lebih 1071 Masehi yang lalu. Maka dari itu diperlukan inovasi dan pengembangan-pengembangan baik dari segi media maupun kemasan garapan. Dan sebaliknya, masyarakat akan penasaran dengan pertunjukan yang terdapat unsur kebaruannya. Maka rasa penasaran akan menggiring masyarakat untuk menonton. Terjadinya kolaborasi dan penggunaan teknologi modern dalam berkreaitivitas sebagai salah satu bentuk inovatif tidak mengurangi nilai yang dikandung oleh karya tersebut sebagai hasil karya cipta seni karena pedoman budayanya tetap berakar pada seni budaya Bali. Penggunaan teknologi modern dalam penggarapan atau penciptaan karya pakeliran dianggap hanya sebagai salah satu elemen dalam memberikan suasana estetis terhadap karyanya (Wicaksana, 2018, p. 89). Maka disini penata menggarap pakeliran layar lebar dengan judul "Kumbakarna Lina".

Pada garapan ini, penata menggunakan cerita Ramayana pada bagian *yuda kanda*, yakni tepatnya pada saat gugurnya adik Rahwana yaitu Kumbakarna. Sedikit gambaran dari cerita ini, yaitu sang Kumbakarna yang mendapatkan perintah dari kakaknya, yakni sang Rahwana untuk maju ke medan pertempuran untuk menghadapi sang Rama Dewa. Semula Kumbakarna menolak untuk berperang karena dia tahu bahwa kakaknyalah penyebab dari kehancuran yang terjadi di Alengka karena telah menculik istri dari sang Rama Dewa, yakni Dewi Sita. Tetapi melihat keadaan rakyatnya yang menderita akibat perang, dan juga rasa cinta Kumbakarna terhadap Alengka, pada akhirnya Kumbakarnapun setuju untuk maju ke medan perang. Tetapi Kumbakarna menegaskan kepada kakaknya, bahwa ia berperang tidak untuk sang Rahwana, melainkan berperang untuk membela tanah kelahirannya, yakni Kerajaan Alengka. sang Kumbakarna bertempur dengan gagah berani, namun ia harus tewas di tangan sang Rama Dewa dan Laksmna.

Alasan penata mengangkat cerita ini yakni untuk menyampaikan pesan kepada penonton tentang rasa cinta terhadap tanah kelahiran yang dimiliki oleh sang Kumbakarna yang rela mengorbankan jiwa dan raganya untuk tanah air. Pengetahuan tentang karya sastra yang mengandung kisah heroik seperti ini sangat penting diketahui sebagai landasan pembentukan karakter bangsa dan memupuk rasa nasionalisme. Diharapkan dengan pengemasan cerita yang menarik disuguhkan dengan kebaruan-

kebaruan dalam pertunjukan, penonton akan kagum dengan ketokohan sang Kumbakarna dan nantinya penonton akan mengimplementasikan sifat sang Kumbakarna dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam garapan ini menggunakan layar seperti kelir wayang pada umumnya, namun kelir dalam garapan ini lebih lebar dan panjang. Bayangan dari wayang juga akan disesuaikan dengan besar kelir agar terlihat seimbang. Dengan menggunakan iringan *Semar Pegulingan Saih Pitu*, penata berharap dapat memberikan kesan rame, atau istilah balinya *rames*, karena sebagian besar adegan dalam garapan ini seting waktunya berada di medan peperangan. Pencahayaan dalam garapan ini tidak menggunakan blencong seperti wayang konvensional pada umumnya, namun akan menggunakan proyektor dan mengadopsi tehnik sinematic dalam pergerakan dan perpindahan adegan wayang. Garapan ini mengusung tema kepahlawanan, yakni perjuangan dan pengorbanan sang Kumbakarna mempertahankan tanah airnya dari gempuran musuh.

KONSEP GARAPAN

Lokasi Garapan

sanggar Seni Kuta Kumara Agung merupakan salah satu sanggar seni yang ada di Kabupaten Badung dengan berbagai macam bidang kesenian seperti seni tari, seni karawitan dan seni pedalangan. Wadah berkesenian yang beralamat di Jalan Majapahit, Gang Suli, No 11, Br. Temacun, Desa Adat Kuta, Kelurahan Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali terus berkembang melalui berbagai karya seni kreatif dan inovatif tanpa mengabaikan nilai-nilai tradisi budaya Bali. sanggar Seni Kuta Kumara Agung didirikan pada tanggal 20 September 2003 dan diresmikan oleh Bupati Badung saat itu. Pendiri dari sanggar Seni Kuta Kumara Agung ialah I Gusti Raka Bawa (Agung Aji Dalang) yang merupakan seorang seniman asal Desa Adat Kuta yang memperjuangkan dan melestarikan Seni Budaya di Kecamatan Kuta. sanggar Seni Kuta Kumara Agung adalah sebuah wadah berkesenian yang bergerak dalam kajian, rekonstruksi, revitalisasi seni dan budaya serta sebagai pusat pelestarian, pengembangan, penciptaan, dan promosi seni budaya Bali ditingkat nasional dan internasional. Tujuan berdirinya sanggar ini adalah untuk menjadi sebuah wadah para generasi muda sehingga mampu melahirkan seniman-seniman handal dan siap menjunjung nilai-nilai budaya Bali melalui prinsip penciptaan, pengembangan dan pelestarian seni Budaya Bali khususnya kesenian yang ada di Kecamatan Kuta.

sanggar Seni Kuta Kumara Agung aktif dalam melestarikan kesenian Bali, terlihat dari setiap bidang kesenian yang ada di sanggar Seni Kuta Kumara Agung selalu mendapatkan kesempatan untuk mewakili Kecamatan Kuta maupun Kabupaten Badung dalam ajang Pesta kesenian Bali. Dalam bidang seni tari, sanggar Seni Kuta Kumara Agung aktif melakukan kegiatan belajar menari setiap hari minggu dan didikan dari sanggar ini sering mendapatkan juara-juara pada setiap ajang perlombaan. Dalam seni karawitan, terlihat dari kepercayaan yang diberikan terhadap sanggar Seni Kuta Kumara Agung dalam mewakili setiap ajang perlombaan maupun partisipasi mewakili Kecamatan Kuta ataupun Kabupaten Badung dalam ajang Pesta Kesenian Bali (PKB). Dalam bidang seni pedalangan, anak didik dari sanggar Seni Kuta Kumara Agung mampu mengenalkan kesenian wayang hingga ke tingkat internasional yaitu di Jepang pada tahun 2012. sanggar Seni Kuta Kumara Agung dibawah pimpinan I Gusti Made Raka Bawa telah membangkitkan dan melestarikan kesenian klasik yaitu Drama Tari Parwa dimana kesenian ini belum pernah ada dan satu-satunya di Kecamatan Kuta.

Tinjauan Pustaka dan Sumber

Buku *Ramayana* terbitan Paramita Surabaya oleh Kamala Subramaniam pada tahun 2001. Buku ini adalah edisi terlengkap kisah Ramayana yang terbagi menjadi tujuh *kanda*, yakni *Bala Kanda*, *Ayodya Kanda*, *Aranya Kanda*, *Kiskinda Kanda*, *Sundara Kanda*, *Yuddha Kanda* dan *Uttara Kanda* (Subramaniam, 2001). Dengan membaca buku ini penata dapat memahami cerita Ramayana dengan menyeluruh, dan mengetahui hukum sebab akibat dalam cerita ini, khususnya pada bagian gugurnya sang Kumbakarna yang diangkat dalam garapan ini. Selain itu, ketokohan dan karakterisasi dari sang Kumbakarna dapat dipahami dari buku ini, sehingga buku ini sangat relevan digunakan sebagai rujukan dalam garapan ini, karena mempermudah penata memberikan karakterisasi pada setiap penokohan dalam kisah gugurnya sang Kumbakarna.

Buku bahan ajar “Konsep Dasar Metode Penciptaan” tahun 2018. Penulisan buku ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran pada Program Studi Pedalangan oleh I Dewa Ketut Wicaksana dan I Made Sidia. Dari buku ini penata mendapatkan metode-metode dari para ahli yang merujuk pola dan konsep metode garap dengan mengedepankan fenomena kesenian khususnya pedalangan Bali (Wicaksana & Sidia, 2018), sehingga sangat memudahkan penata dalam hal proses garap dan mempermudah penata dalam menciptakan suatu garapan baru.

Sebuah buku ajar “Estetika Pedalangan” oleh I Made Marajaya, pada tahun 2015. Buku ini adalah buku ajar yang digunakan dalam mata kuliah estetika pada mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan ISI Denpasar. Bagian awal buku ini menjelaskan tentang pengertian estetika, estetika klasik dan modern, sampai mengkhusus pada estetika wayang kulit Bali. Dijelaskan dalam buku ini bahwa estetika adalah cabang ilmu filsafat yang bergelut dengan esensi dan persepsi atas keindahan dan ketidakindahan. Estetika dapat pula dirumuskan sebagai renungan filsafat tentang seni atau filsafat seni, bersama-sama dengan etika dan logika, estetika membentuk apa yang disebut tritunggal ilmu pengetahuan normatif. Kemudian sampai pada penjelasan estetika Bali yang pada dasarnya memiliki pengertian bahwa di Bali istilah estetika tidak berlainan dari pada yang “patut” dan “benar”. Sehingga karya-karya manusia yang dapat disebut indah harus mencerminkan keserasian antara “bhuana alit” dan “bhuana agung”. Buku ini sangat relevan digunakan sebagai pijakan awal dalam proses penciptaan garapan “Kumbakarna Lina”, karena buku ini memberikan penggarap pandangan-pandangan mengenai perspektif estetika sebuah karya seni, yang membantu membuka pikiran penggarap pada telaah mengenai apa yang disebut indah di dalam pertunjukan seni wayang.

Buku hasil penelitian yang berjudul *Wayang Kulit Purwa: Makna dan Struktur Dramatiknya* oleh Soediro Satoto, pada tahun 1985. Fokus bahasan dalam buku ini adalah meneliti struktur dramatik lakon Banjaran Karna dan Karna Tanding yang dipentaskan oleh Ki Nartosabdo, dan dikaji berupa kaset pita yang jumlahnya 8 buah kaset. Unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah struktur dramatik lakon dapat dibagi menjadi empat yakni, Pertama, tema dan amanat: adalah ide sentral dari seorang dalang dan juga sebuah pemaknaan atau pesan yang terkandung dalam lakon tersebut. Kedua, alur atau plot, yakni rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan, klimaks dan penyelesaian. Ketiga, penokohan: yakni penampilan tokoh sebagai pembawa peran atau watak dalam sebuah lakon. Keempat, latar: yaitu mengenai aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa dalam sebuah lakon (Satoto, 1985, pp. 14–27). Buku ini sangat relevan digunakan sebagai referensi dalam penciptaan karya wayang inovatif “Kumbakarna Lina”. Karena dengan merujuk ke buku tersebut, penata dapat merancang dan menyusun alur dramatik lakon yang merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting dalam menciptakan pertunjukan yang menarik.

Sumber Discografi

Selain sumber pustaka, perlu adanya sumber lain untuk mendukung sebuah karya seni, sumber diskografi adalah salah satunya. Sumber diskografi dapat bersumber dari video (VCD & DVD), rekaman/audio, foto, film, dan lainnya. Sumber diskografi dalam garapan ini adalah sebagai berikut.

Pertunjukan Wayang Cank Blonk dengan judul “Kumbakarna Lina”, yang di unggah 4 tahun yang lalu di kanal youtube Tontonan Bali Chanel. Terdapat dua bagian video, yang masing-masing berdurasi 1.19 menit di vol video bagian 1, dan 1.12 menit di vol video bagian 2. Dalam pertunjukan ini masih menggunakan pakem (patokan baku/dasar) pertunjukan wayang Bali pada umumnya, seperti struktur pertunjukan dalam video, yakni pada bagian awal *tabuh pategak*, lalu tari *kayonan*, kemudian *meber wayang*, kemudian berlanjut ke adegan *parum*, *angkat-angkat*, dan berlanjut sebagaimana struktur *pakem* pertunjukan wayang Bali. Kendati demikian, kemasan dalam pertunjukan ini sudah dikembangkan dan dipadukan dengan teknologi seperti pencahayaan dalam pertunjukan ini sudah menggunakan LED (*Light Emitting Diode*), lampu efek berbagai macam warna, dan berbagai *background* suara, seperti suara petir, gumuruh dan lain-lain. Dalam pertunjukan ini menggunakan iringan semar pegulingan dan menggunakan gerong. Dari video ini penata mendapatkan referensi dan inspirasi untuk menata alur cerita, pencahayaan dan dramatisasi adegan dalam garapan “Kumbakarna Lina”. Dari rekaman tersebut juga penata mendapatkan gambaran besar tentang lakon Kumbakarna yang sudah ke arah pengembangan atau inovatif.

Sumber kedua adalah unggahan video dengan judul Wayang Ramayana “Kumbakarna Lina” oleh kanal youtube Yantok Katrok. Dalam video yang bedurasi 1.28 menit tersebut penata dapat melihat dan mengetahui bagaimana pertunjukan wayang *Ramayana* tradisi, karena bentuk pertunjukan dalam video tersebut masih menggunakan iringan *batel*, juga menggunakan *blencong* sebagai pencahayaannya. Struktur yang digunakan dalam pertunjukan tersebut sama persis dengan *pakem Ramayana* yang dipopulerkan oleh dalang Alm I Ketut Madra asal Sukawati Gianyar. Memang pada masanya dalang Madra sangat dikenal oleh masyarakat, bahkan diberi julukan oleh masyarakat, yakni dalang “Jengki”. Maka tak heran jika banyak dalang-dalang selanjutnya meniru dan menggunakan gaya pewayangan dalang Madra sebagai kiblat dari bentuk pertunjukan mereka.

METODE PENCIPTAAN

Metode adalah tata cara, jalan untuk memudahkan penata dalam hal membentuk garapan yang semula masih berada dalam tahapan ide, angan-angan, khayalan menjadi kenyataan. Djajasudarma (2006: 1) mengatakan bahwa metode adalah “cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud; cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode dalam penciptaan karya seni sangatlah penting, karena tanpa dengan metode yang tepat akan menyulitkan penata membentuk suatu karya seni yang ingin dibuat. Dalam hal ini penata telah memilih dan menentukan metode yang akan digunakan dalam pembentukan wayang inovatif “Kumbakarna Lina”, yakni dengan menggunakan metode yang diajukan oleh Alma Hawkins yang di dalamnya terdiri dari 3 tahapan yaitu: *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi/percobaan), dan *forming* (pembentukan). Eksplorasi yaitu suatu tahapan awal dalam metode ini, tahapan ini adalah dimana penggarap mulai menentukan judul/tema/topik, ide, dan konsep. Selain itu pada tahapan ini penata harus mencoba berpikir secara luas, berimajinasi, menentukan unsur-unsur keindahan yang akan dituangkan ke dalam garapan. Tahapan improvisasi adalah proses dimana penggarap melakukan percobaan-percobaan, memilih, membedakan dan mempertimbangkan, dalam tahapan ini penata mencoba merealisasikan ide-ide yang didapatkan pada tahapan eksplorasi. Tahapan pembentukan adalah tahapan terakhir, yaitu karya mulai terlihat secara visual dan dapat diamati secara utuh sebagai sebuah penampilan seni pertunjukan. Wujud karya mulai dapat dilihat, kesatuan karya akan terlihat, sehingga bentuk utuh dari suatu karya seni sudah dapat dinikmati, pada tahapan ini penata biasanya dapat dengan mudah menyisipkan pemaknaan dalam karya seni tersebut, sebagai pesan yang akan disampaikan kepada penonton dan akan ditafsirkan sendiri oleh penonton.

Medium dan Media

Di dalam penggarapan sebuah karya sudah pasti adanya medium dan media yang penggarap pergunakan dan aplikasikan dalam karya tersebut, berikut merupakan komponen-komponen yang penggarap pergunakan dalam penggarapan karya.

Medium Karya

Medium Rupa

Medium rupa adalah bahan baku yang diolah sebagai sarana ungkap wujud wayang, rupa dalam hal ini mencakup tampilan bentuk, warna, dan karakter. Dalam wayang Bali penampilan tokoh wayang dalam suatu sajian pakeliran tidak sekedar menampilkan wayang sesuai dengan wujud wayang dan namanya saja, tetapi perlu mempertimbangkan suasana adegan. Dalam garapan “Kumbakarna Lina” ini tentunya tokoh Kumbakarna menjadi sentral cerita, wayang Kumbakarnalah yang akan sering muncul pada adegan-adegan garapan ini, sehingga rupa dan bentuk dari wayang Kumbakarna ini sangat diperhitungkan agar dapat mewakili dan menggambarkan ketokohan dari sosok Kumbakarna dalam cerita Ramayana. Dalam garapan ini rupa wayang Kumbakarna memiliki perawakan yang besar, wajah yang menyeramkan layaknya raksasa. Pewarnaan dari tokoh ini mempertimbangkan pemaknaannya, yakni berwarna coklat agak kekuning-kuningan. Dalam garapan ini, penata menggunakan tiga wayang tokoh Kumbakarna, yakni wayang Kumbakarna lengkap dengan mahkota, kedua, wayang Kumbakarna tanpa mahkota dan yang ketiga adalah Wayang Kumbakarna dengan anatomi tubuh yang terputus, tangan dan kepalanya putus. Wayang Kumbakarna dengan anatomi tubuh terputus-putus ini akan digunakan pada adegan terakhir perang, sesuai dengan cerita, yakni

sang Rama Dewa sempat memutuskan tangan, kaki dan kepala dari sang Kumbakarna. Selain tokoh ini, dalam garapan ini menggunakan wayang Bali normal pada umumnya, seperti tokoh Rahwana yang memiliki rupa raksasa dan dicat berwarna merah, tokoh punakawan Twalen, Werdah yang berwarna hitam dan merah marun, tokoh Delem sangut yang berwarna merah padam dan kuning.

Medium Bahasa

Medium Bahasa merupakan bahan baku yang digarap sebagai media ungkap dalam wujud wacana dan vokal dalang. Di dalam seni pedalangan ungkapan melalui bahasa ini dapat berupa deskripsi atau narasi dan dialog (*ginem*) ataupun monolog tokoh wayang. Selain itu bahasa juga digunakan sebagai media ungkap vokal dalang. Dalam sebuah pertunjukan wayang khususnya, bahasa adalah sebuah penghubung antara dalang dan penonton, tanpa adanya penguasaan bahasa yang mumpuni seorang dalang akan kesulitan menarik perhatian penonton untuk memperhatikan pertunjukannya. Pada wayang tradisi Bali, bahasa yang digunakan dalam pertunjukan wayang tentunya adalah bahasa Bali. Namun untuk tokoh-tokoh sentral seperti raja, ratu pangeran putri dan tokoh sentral lainnya yang dianggap memiliki kedudukan atau derajat yang tinggi, maka dalam pertunjukan wayang akan menggunakan bahasa Kawi. Kendati demikian, tak jarang juga dalam pertunjukan wayang Bali sesekali menggunakan bahasa Indonesia bahkan bahasa Inggris pada adegan punakawan, seperti Twalen, Werdah, Delem dan sangut. Ini dapat diamati dari pertunjukan wayang dalang asal Bangli yakni Alm. I Dewa Made Rai Mesi (Dwijaja, 2021, p. 4). Mengenai garapan ini, penata menggunakan bahasa kawi untuk tokoh sentral dan bahasa Bali untuk tokoh punakawan, ini bertujuan untuk mempertahankan *pakem* wayang Bali dan mengedepankan kesan etika-estetika pada pertunjukan wayang.

Media Karya

Cerita

Dalam garapan ini, penata mengambil cerita gugurnya adik dari sang Rahwana, yakni sang Kumbakarna pada saat bertempur mempertahankan Alengka melawan para pasukan sang Rama Dewa yakni palawaga atau pasukan kera pimpinan sang Sugriwa. Cerita ini sebenarnya sudah sangat lumrah di masyarakat, terutama masyarakat Bali yang masih sangat kental dengan tradisi. Cerita ini adalah bagian kecil dari maha carita Ramayana karangan Bhagawan Walmiki. Cerita Ramayana telah dikenal sekian lamanya oleh penduduk nusantara, itu dibuktikan dari banyaknya relief candi-candi yang diduga dibangun pada abad ke-7 yang mengisahkan Ramayana.

Ramayana dapat dibagi menjadi 7 bagian cerita yang disebut dengan '*Kanda*', yakni *Bala Kanda*, *Ayodya Kanda*, *Aranya Kanda*, *Kiskinda Kanda*, *Sundara Kanda*, *Yuda Kanda* dan *Utara Kanda*. Kisah gugurnya sang Kumbakarna terdapat pada bagian *Yuda Kanda*. Dikisahkan meletus perang antara sang Rama melawan sang Rahwana yang disebabkan karena sang Rahwana menculik istri dari sang Rama yakni Dewi Sita. Setelah pertempuran terjadi, kekalahan demi kekalahan diderita oleh kubu sang Rahwana, banyak pasukannya gugur di medan peperangan, juga banyak senopati dan patih yang terkenal sakti gugur juga di peperangan, salah satunya adalah orang kepercayaan sang Rahwana, yakni sang Prahasta. Melihat situasi semakin tidak terkendali, maka sang Rahwana memilih untuk membangunkan adiknya yakni sang Kumbakarna. sang Kumbakarna adalah adik kedua dari sang Rahwana sebelum Surpanaka dan Wibisana. sang Kumbakarna memiliki kesaktian yang tak dapat ditandingi oleh siapapun juga, tetapi ia tidak dapat dibangunkan begitusaja dari tidurnya disebabkan anugerah dari Dewa Brahma. Disebabkan keadaan pihak Alengka yang terdesak, dengan terpaksa sang Rahwana harus membangunkan adiknya itu untuk terjun ke medan perang.

Setelah terbangun dari tidur panjangnya, sang Kumbakarna ternyata telah mengetahui kekacauan yang terjadi, sang Kumbakarna menyalahkan perilaku kakaknya yang menyimpang dari ajaran darma, bahkan melakukan perbuatan hina dengan menculik wanita yang sudah bersuami. Terjadi sedikit ketegangan pada saat itu karena sang Rahwana merasa tersinggung dengan ucapan sang Kumbakarna, bahkan sang Rahwana sempat mengusir sang Kumbakarna, namun sang Kumbakarna dengan jiwa besarnya tetap berada di pihak Alengka. Sang Kumbakarna mengatakan dengan tegas kepada kakaknya Rahwana, bahwa ia akan maju ke medan perang tetapi bukan untuk membela kakaknya sang

Rahwana, ia bertempur ke medan perang untuk melindungi rakyat dan membela segenap tanah Alengka yang telah membesarkannya.

Atas dasar itulah sang Kumbakarna maju ke medan perang walaupun ia telah menyadari, ia tidak akan mampu mengalahkan sang Rama dan pasukannya dan bahkan ia akan segera tewas di tangan sang Rama. Dengan menggunakan baju tempur lengkap dengan senjata dan iring-iringan prajurit raksasa, sang Kumbakarna berangkat menuju medan perang.

Disisi lain, di pihak sang Rama telah mengetahui musuh yang akan dihadapi, yakni sang Kumbakarna yang teramat sakti, namun panglima perang sang Sugriwa menegaskan, ia tidak gentar sama sekali menghadapi adik dari sang Rahwana itu. Sang Sugriwa segera mempersiapkan semua pasukan wanara seperti Anggada, Hanoman, Nala, Nila, Sampati, Guaksa, Jembawan, dan masih banyak lagi. Kedua belah pihak telah berhadap-hadapan dan pertempuran dimulai. Para wanara merebut sang Kumbakarna, Anggada, Nala, Nila, Jembawan, Sempati, Guaksa semuanya menyerang sang Kumbakarna, tetapi mereka semua dapat dikalahkan dengan mudah oleh sang Kumbakarna. Sang Sugriwa, yang merupakan senopati di pihak sang Rama maju menghadapi sang Kumbakarna. Pertempuran yang sangat sengit terjadi antara sang Kumbakarna melawan sang Sugriwa, di suatu ketika sang Sugriwa terdesak oleh serangan sang Kumbakarna, namun beruntung sang Hanoman datang menyelamatkan sang Sugriwa.

Melihat pasukannya dihancurkan oleh sang Kumbakarna, sang Rama pun turun tangan menghadapi sang Kumbakarna. Bersama adiknya sang Laksmana, sang Rama melepaskan *astra* dan melukai sang Kumbakarna. Tangan dan kaki sang Kumbakarna pun terlepas, dan hanya menyisakan kepala dan badannya saja. Pada saat itu, adik dari sang Kumbakarna yakni sang Wibisana yang berada di pihak sang Rama memohon pada sang Rama agar segera menyudahi penderitaan kakanya itu, dan dengan *agni astra* tubuh sang Kumbakarna terbakar dan gugur di medan peperangan.

Wayang

Seperti namanya yang paling mendasar dari pertunjukan wayang adalah wayang itu sendiri. Ada berbagai macam jenis wayang sesuai dengan lakon yang dibawakan, seperti wayang Parwa, Ramayana, Cupak, Arja, Calonarang, babad dan lain-lain. Pada garapan ini sesuai konsepnya yang mengambil konsep wayang inovatif “Kumbakarna Lina”, maka wayang yang digunakan dalam garapan ini adalah tokoh-tokoh wayang Ramayana. Adapun tokoh wayang yang digunakan dalam garapan ini antara lain: sang Rahwana, sang Kumbakarna, sang Rama, sang Laksmana, Delem, sanggut, Twalen, Werdah, sang Sugriwa, sang Wibisana. Selain tokoh sentral di atas, dalam garapan ini juga menggunakan tokoh-tokoh *wayang wanara* seperti Anggada, Hanoman, Nala, Nila, Sempati, Guaksa, Jembawan dan tokoh-tokoh *raksasa pemati*.

Kelir

Kelir adalah media untuk menampilkan bayangan dari wayang, dalam wayang tradisi kelir dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan ukuran kira-kira 2-3 meter x 1,5 meter. Namun pada garapan wayang inovatif “Kumbakarna Lina” ini mengambil konsep Pakeliran Layar Lebar. Pakeliran Layar Lebar sesuai namanya adalah konsep pertunjukan yang menggunakan kelir dengan ukuran yang jauh lebih lebar dari kelir pada umumnya. Ukuran kelir yang penggarap gunakan adalah 4,5 meter x 2,5 meter dengan tinggi penyangga 1,5 meter. Kelir ini disangga dengan kerangka besi yang berbentuk persegi panjang dengan kaki-kaki penopang kurang lebih berukuran 1,5 meter. Dengan media kelir seperti itu maka memungkinkan penggerak wayang bergerak lebih leluasa memainkan wayang, dan dapat mengeksplorasi lebih banyak gerakan-gerakan wayang yang tidak dapat dilakukan dengan menggunakan kelir konvensional pada umumnya.

Iringan

Iringan dalam sebuah pertunjukan adalah sebagai pemberi kesan, suasana. Begitu juga pada pertunjukan wayang, peran iringan sangat besar dalam mensukseskan sebuah pertunjukan wayang. Di Bali, pertunjukan wayang tradisi normalnya diiringi dengan empat *tungguh* (buah) atau biasa disebut satu *barung* (paket) *gender wayang* yang terdiri dari: dua *gender pemade* dan dua *gender kantil*, namun iringan pada pertunjukan wayang Bali juga tergantung dari lakon cerita yang dipakai.

Apabila seorang dalang melakonkan cerita yang diambil dari kisah Mahabharata, maka iringannya adalah *gender wayang*, namun bila seorang dalang mengambil cerita dari Ramayana maka akan menggunakan iringan *batel wayang*, yakni empat *tungguh gender wayang* ditambah dua kendang, *ceng-ceng*, *kajar*, *klentong*, *kempur*, *klenang*, dan suling.

Namun pada garapan wayang inovatif “Kumbakarna Lina” ini, penata menggunakan iringan *semar pegulingan pelog saih pitu*, yakni gamelan Bali yang berlaraskan *pelog* dengan tujuh nada. Alasan penata menggunakan *semar pegulingan* sebagai iringan dari garapan ini adalah, karena penata ingin menonjolkan kesan *rame* pada garapan ini, karena sebagian adegan dari garapan ini seting waktunya berada di peperangan, sehingga dibutuhkan penggambaran suasana yang mencekam, *rame*, riuh, khas adegan perang. Pada iringin ini juga ditambahkan dua kendang *cedugan* dan sepasang *ceng-ceng kopyak* yang bertujuan untuk memberikan aksent-aksent pada adegan perang.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Tahap Penciptaan

Ada beberapa tahapan-tahapan dalam proses penciptaan garapan wayang inovatif “Kumbakarna Lina” demi tercapainya sebuah karya yang maksimal dan memuaskan. Adapun beberapa tahapan-tahapan pada garapan ini diuraikan dengan metode penciptaan yang diajukan Alma Hawkins, yaitu sebagai berikut: Pertama-tama penggarap menentukan cerita apa yang akan dipergunakan dalam garapan ini, cerita yang digunakan adalah gugurnya sang Kumbakarna, setelah mendapatkan cerita langkah selanjutnya adalah mengumpulkan alat-alat untuk memulai suatu proses, dimana penggarap memakai alat yaitu, kelir panjang 4,5 meter dengan tinggi 2,5 meter. alat seperti proyektor dan *scenery*. Adapun pengiring pertunjukannya yaitu menggunakan gamelan *semar pegulingan*, karena gamelan ini sangat cocok untuk mengiringi garapan wayang inovatif “Kumbakarna Lina” ini karena dengan banyaknya instrumen maka penggarap dapat memberikan nuansa riuhnya peperangan. Setelah cerita, semua alat-alat dan pendukung sudah didapatkan, penggarap mencari hari baik untuk melakukan kegiatan *nuasen* atau memontum awal proses garap serta berdoa/memohon kelancaran, agar selama proses latihan berlangsung hingga akhir pementasan dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal.

Setelah menemukan tema dan judul garapan, timbul permasalahan bagaimana cara menggarap cerita tersebut, maka atas bantuan dan dukungan teman-teman maka penggarap mulai mengadakan penjajagan sarana dan prasarana yang akan membantu terwujudnya garapan ini. Setelah pembuatan kelir, mencari penggarap iringan, pembuatan *scenery*, mempersiapkan wayang dan membuat wayang. Setelah sarana sudah terasa memadai maka penggarap menentukan hari yang baik untuk mulai eksprimen-eksprimen garapan. Tema yang penggarap tentukan dalam garapan ini adalah perjuangan dan kepahlawanan sang Kumbakarna, dalam melindungi rakyat dan tanah airnya.

Pada tahapan ini penggarap melakukan latihan secara terpisah, penggarap latihan mandiri dengan mencari dan mencoba melatih diri yaitu melatih gerak wayang, vokal, *tandak*, iringan. Hal yang pertama dilakukan penggarap adalah memberikan struktur adegan kepada penata iringan sehingga apa yang penggarap inginkan bisa dimengerti dan dipahami oleh penata iringan. Dengan demikian penata iringan dapat memulai latihan dengan penabuh atau pemain gamelan. Selanjutnya penggarap melakukan sesi latihan dengan penggerak wayang, pertama penggarap memberikan ringkasan cerita dan menjelaskan struktur adegan kepada pendukung pedalangan agar para pendukung memahami jalan cerita dan mengerti apa maksud dari penggarap.

Dalam tahap ini, garapan mulai terlihat dan latihan sektoral sudah menemukan hasil yang maksimal, penata iringan dan para pemain gamelan dan para pendukung pedalangan sudah siap untuk melakukan sesi latihan bersama, disini penggarap mulai melakukan latihan bersama atau latihan gabungan antara iringan wayang dengan garapan pedalangan. Berdasarkan pengamatan dalam latihan bersama ini, masih banyak hal-hal yang harus dikoreksi seperti keluar masuknya wayang tidak sesuai dengan iringan gamelan, maka dari itu perubahan-perubahan pun dilakukan. Melalui proses bimbingan karya, penggarap berkesempatan meminta kepada dosen pembimbing untuk memberikan bimbingan, saran dan masukan dalam garapan ini agar garapan ini dapat menjadi lebih baik.

WUJUD KARYA

Deskripsi Karya

Garapan wayang inovatif “Kumbakarna Lina” ini adalah garapan wayang Ramayana yang dikombinasikan dengan teknik-teknik pewayangan masa kini, seperti menggunakan kelir yang lebar dan teknik memainkan wayang dengan cara berdiri dengan 5 orang penggerak wayang. Penggunaan sumber pencahayaan Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) dengan *scenery* yang dibuat sedemikian rupa untuk mendukung di setiap adegan. Instrumen pengiring yakni *semar pegulingan* dan diiringi secara *live* untuk mendapatkan kesan natural dalam garapan ini. Struktur pertunjukan pada garapan ini yakni tidak jauh berbeda pada wayang Ramayana pada umumnya tetapi pada bagian awal garapan diperlihatkan adegan *flashback*, yakni pertempuran antara wanara melawan para raksasa. Adegan ini bertujuan untuk memperkuat unsur inovatif dalam karya ini.

Estetika Karya

Estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan bisa terbentuk dan dapat dirasakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Marajaya (2015, p. 1) yang mengatakan bahwa Estetika adalah salah satu cabang ilmu filsafat, dan secara sederhana estetika bergelut dengan esensi dan persepsi atas keindahan dan ketidakindahan.

Dalam garapan wayang inovatif *Kumbakarna Lina*, estetika atau keindahan dalam karya seni ini dapat dilihat dari struktur dramatik ceritanya. kiranya pemahaman mengenai struktur dramatik dalam sebuah teks/lakon wayang harus ditingkatkan, agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik serta penonton dapat ikut terhanyut dalam jalinan peristiwa lakon (Ardiyasa, Wicaksandita, & Santika, 2022, p. 2). Dengan mengangkat tokoh Kumbakarna, garapan ini berusaha menunjukkan jiwa kepahlawanan dari sang Kumbakarna yang rela berkorban demi membela tanah air. Selain itu permainan latar atau *scenery* dalam karya ini juga sangat intens, perpindahan dari satu adegan ke adegan lainnya disusun sedemikian rupa dengan teknik *sinematic*.

Kemudian keindahan dalam karya seni ini juga dapat dilihat dari segi permainan musik iringan yang sangat interaktif, terkesan ramai, biasanya orang awam akan merasa kagum pada garapan-garapan yang disuguhkan dengan teknik seperti ini, ini adalah salah satu strategi untuk menarik minat masyarakat awam untuk menonton pertunjukan wayang.

Keotentikan Karya

Kebaruan atau inovasi dalam garapan wayang inovatif “Kumbakarna Lina” ini dapat dilihat dari segi struktur pertunjukan yang tidak seperti Wayang Ramayana tradisi pada umumnya. Hal yang membedakan sekaligus menjadi cirikhas pertunjukan ini dapat diamati pada adegan awal setelah *kayonan* pembuka. Pada adegan ini memperlihatkan perang yang telah terjadi di Alengka, juga diperlihatkan terbunuhnya patih sakti dari sang Rahwana, yakni sang Prahasta. Hal seperti ini dalam dunia pertunjukan disebut dengan *flasback*. Pada garapan Kumbakarna lainnya baik yang berbau tradisi ataupun pengembangan, tidak berisikan adegan seperti pada garapan ini.

Selain itu pada garapan ini juga menggunakan *scenery* yang dibuat dan didesain sendiri oleh penata, agar dapat memberikan gambaran suasana yang jelas pada penonton, seperti pada adegan rapat antara sang Rahwana dan sang Kumbakarna, latarnya akan memperlihatkan balai agung, dan pada adegan perang, latar yang didesain akan memberikan gambaran medan perang, seperti banyaknya mayat korban perang, dan diberikan sedikit efek suara petir agar terlihat mencekam. Tentunya pada garapan lain tidak akan dapat ditemukan latar seperti pada garapan ini, itu karena pada garapan ini, latar atau *scenery* dibuat dan didesain sendiri oleh penata.

Pada garapan “Kumbakarna Lina” ini menggunakan iringan semar pegulingan sebagai salah satu unsur kebaruan pada karya ini. Musik-musik pengiring dalam setiap adegan diciptakan langsung oleh penata iringan dari sanggar Amerta Gangga Desa Apuan, Susut Bangli, sehingga musik yang digunakan dalam garapan ini tidak meniru dan pastinya akan memberikan kesan kebaruan pada garapan ini. Selain itu untuk memberikan kesan tradisi pada pertunjukan ini, penata tetap menggunakan *keropak* dan *cepala* sebagai aksesoris pada saat bicarannya tokoh-tokoh wayang.

SIMPULAN

Simpulan

Garapan “Kumbakarna Lina” ini adalah garapan wayang inovatif Ramayana, dengan menggunakan layar lebar, pencahayaan dengan sistem proyektor menggunakan latar *scenery* dan dengan diiringi *semar pegulingan*, sehingga akan menimbulkan kesan kebaruan dalam garapan ini. Selain itu garapan ini mengangkat kisah kepahlawanan sang Kumbakarna yang rela berkorban demi Alengka. Tersirat makna bahwa bagaimana kita sebagai generasi penerus bangsa hendaknya meniru karakter, sifat dari sang Kumbakarna, yang rela berkorban demi tanah air, dengan demikian diharapkan generasi muda dapat meningkatkan rasa nasionalisme pada negara.

Proses penciptaan dalam garapan “Kumbakarna Lina” ini menggunakan metode yang diajukan oleh Alma Hawkins, dengan tahapan sebagai berikut ; a. Tahapan *exploration* (eksplorasi), pada tahapan ini penggarap mulai menentukan ide, tema, topik, dan judul sehingga terlahirlah konsep Wayang Ramayana Inovatif “Kumbakarna Lina”, b. Tahapan *improvisation* (improvisasi/percobaan), pada tahapan ini penggarap melakukan percobaan-percobaan dengan pendukung wayang, komposer, pembuat *scenery*. Pada tahapan ini hal yang pertama penggarap lakukan adalah memberikan Storyboard kepada setiap pendukung demi memperlancar proses penggarapan karya ini, c. Tahapan *forming* (pembentukan), tahapan ini adalah tahapan terakhir yang penggarap lakukan setelah percobaan-percobaan yang dilakukan, pada tahapan ini penggarap memantapkan semua aspek, sehingga mulai terbentuk wujud garapan yang sesungguhnya.

Pada garapan “Kumbakarna Lina” tidak dipungkiri banyak terdapat tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh penata, tantangan yang ditemui adalah bagaimana kehadiran para pendukung yang tidak pernah lengkap pada saat latihan, itu menyulitkan penata menuangkan adegan-adegan yang akan dibuat. Solusi yang dilakukan oleh penata adalah mensiasati dengan cara memberikan rekaman latihan ke masing-masing pengerak wayang, yang nantinya dipelajari secara mandiri. Kemudian tentang bagaimana sulitnya menemukan tempat latihan yang ideal untuk garapan ini, karena penata menggunakan layar yang lumayan lebar, sehingga sangat sulit menemukan tempat yang ideal. Melalui proses eksplorasi media garap yang maksimal, pada akhirnya penata mendapatkan lokasi yang tepat, yakni di Balai Banjar Desa Bangun Lemah, Bangli.

Saran

Wayang merupakan mahakarya leluhur yang sangat adiluhung dan mengandung nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Maka dari itu sebagai generasi penerus bangsa, sudah sepatutnya kita tidak mencampakkan warisan leluhur yang begitu luar biasa. Untuk para seniman pedalangan khususnya pelaku seni, harus terus menggali tradisi-tradisi pewayangan yang ada dan digunakan sebagai landasan dasar dalam hal berinovasi, sehingga model-model inovasi yang diciptakan masih berakar pada tradisi. Seperti yang telah diketahui, saat ini dunia diguncang oleh virus Covid-19 yang melanda dunia, tidak terkecuali Indonesia, hal ini juga sangat mempengaruhi keberlangsungan kesenian di Bali. Intensitas berkesenian di Bali menurun drastis, sehingga dalam masa Covid ini perkembangan kesenian di Bali menjadi mandeg. Maka dari itu dibutuhkan ide-ide kreatif dari para seniman untuk dapat mengembalikan suasana berkesenian di Bali.

Selain dari segi seniman itu sendiri, juga dibutuhkan campur tangan pemerintah dalam hal menyediakan ruang-ruang berkreativitas bagi para seniman di Bali, agar kesenian di Bali kembali hidup dalam masyarakat. Memang saat ini sangat sulit untuk mengembalikan keadaan dan situasi agar seperti dulu, karena seperti yang telah diketahui, virus Covid-19 ini sangat mematikan dan mudah menular, sehingga dibutuhkan pembatasan-pembatasan interaksi antar manusia. Hal ini yang menyebabkan suasana berkesenian menjadi mati suri di masyarakat. Pemerintah juga perlu di apresiasi karena sudah menyediakan alternatif pementasan kesenian yakni dengan cara daring/online, tetapi tidak cukup sampai di sana saja, perlu dipikirkan apabila situasi ini berlangsung lama. Mencermati situasi tersebut, perlu adanya terobosan-terobosan cerdas dari pemerintah dalam hal menyediakan media dan ruang berkesenian bagi para seniman/seniwati di Bali. Hal ini sangat penting dipertimbangkan pemerintah tentunya, karena seperti yang diketahui banyak orang, kesenian adalah roh dari pulau Dewata, sehingga segala jenis kesenian yang ada di Bali perlu dilestarikan dan

dikembangkan. Selanjutnya perlu ada perhatian dari masyarakat yang mendukung keberlangsungan dan keberadaan kesenian itu sendiri. Sebagus apapun kesenian itu, tidak akan dapat lestari dan berkembang tanpa dukungan dari masyarakat. Maka dari itu diperlukan pelopor dari kalangan masyarakat umum untuk menanggapi dan memasyarakatkan kesenian itu sendiri. Sehingga dicapai sebuah bentuk simbiosis di antara seniman dan pemerintah yang bertujuan bagi kepentingan nilai-nilai seni dan budaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyasa, I. P., Wicaksandita, I. D. K., & Santika, S. N. G. A. (2022). Struktur Dramatik Pertunjukan Wayang Parwa Lakon Erawan Rabi Oleh Dalang I Dewa Made Rai Mesi. *Jurnal Damar Pedalangan*, 2(2), 1–16.
- Dwija, I. N. (2021). *Struktur Dramatik Dan Estetika Lakon sang Angsaliman Oleh Dalang I Dewa Made Rai Mesi*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Marajaya, I. M. (2015). *Buku Ajar: Estetika Pedalangan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Rustopo. (2012). *Seni Pewayangan Kita Dulu, Kini, Dan Esok*. Surakarta: ISI Pres Solo.
- Satoto, S. (1985). *Wayang Kulit Purwa Makna Dan Alur Dramatiknya*. Jakarta: Penerbit : Proyek Penelitian Dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).
- Subramaniam, K. (2001). *Ramayana*. Surabaya: Penerbit Paramita Surabaya.
- Wicaksana, I. D. K. (2007). *Wayang Sapuh Leger: Fungsi Dan Maknanya Dalam Masyarakat Bali*. Denpasar: Penerbit Pustaka Bali Post.
- Wicaksana, I. D. K. (2018). Wayang Layar Lebar: Peluang dan Tantangannya di Era Revolusi Industri 4.0. *Proseding Seminar Nasional: Seni Pertunjukan Nusantara, Peluang Dan Tangtanganya Memasuki Era Revolusi Industri 4.0*, 84–90.
- Wicaksana, I. D. K., & Sidia, I. M. (2018). *Bahan Ajar: Konsep Dasar Metode Penciptaan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Wicaksandita, I. D. K., Santosa, H., & Sariada, I. K. (2020). Konsep Dasa Paramartha pada Karakterisasi Tokoh Aji Dharma dalam Pertunjukan Wayang Tantri oleh I Wayan Wija. *Dance and Theatre Review*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24821/dtr.v3i1.4415>